

### **Příklad 23: NA OBCHOD**

Přivezli nám zboží. Třídíme v rámci dramatizace. Potřebujeme buď hračky nebo obrázky zboží. Rovnáme do polic, do bedýnek, do mrazáku, do košů: rohlíky, mléko, ovoce, zmrzlinu. Současně rozšiřujeme slovní zásobu. Každý prostor určený jednomu druhu zboží pojmenujme.

### **Příklad 24: NA ČERVENÉ A NA BÍLÉ**

Je to pohybová hra, kde se třídí průběžně **po každém kole**. Na začátku hráče rozdělíme do dvou stejně početných skupin. Po přeběhu se třídy nemusí změnit v případě, že nikdo nebyl chycen. Když ano, dochází k novému třídění, počet hráčů se ve třídách změní. Není nutné počítat, stačí porovnávat. Koho je teď víc?

### **Příklad 25: RYBIČKY, RYBIČKY, RYBÁŘI JEDOU**

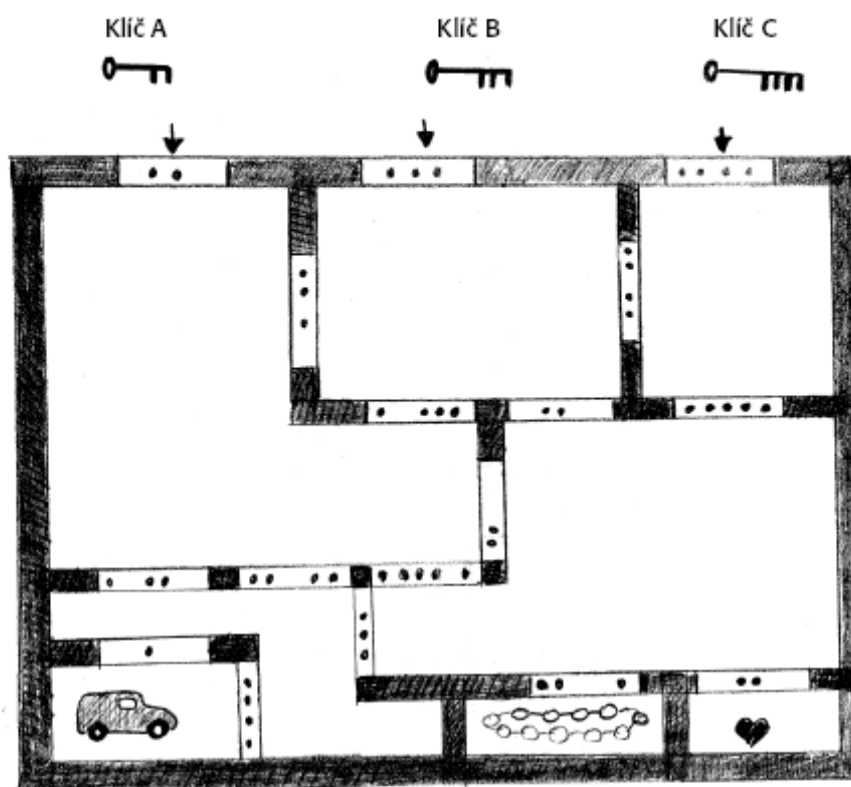
Je to opět pohybová hra podobného charakteru, avšak na začátku je rozdělíme do dvou **nestejně početných skupin**: Jeden rybář, ostatní jsou rybičky (na rybičky a na rybáře).

Hra končí přerozdělením hráčů, role rybáře je proto novou hru. Je vázána na vytvoření **třídy o jednom prvku** – nový rybář.

### **Příklad 26: LABYRINTY S KLÍČEM**

Jsou zvláštní tím, že **třídíme dvakrát**: v daný okamžik na cesty, kterými projít mohu, a na cesty, kterými jít nemohu. Po dokončení labyrintu vidíme rozdělení cest na cesty pro klíč A, pro klíč B a nakonec pro klíč C (za předpokladu, že má každý klíč jinou cestu).

HRA: Zvol si jeden klíč. Ten ti otevře jen ty dveře, ke kterým patří (počet zubů a počet puntíků). Kudy dojdeš k cíli? Cestu vyznač modře. Cestu pro další klíč vyznač žlutě. Pro poslední klíč si vezmi červenou pastelku (nakonec, červená rozptyluje pozornost) – viz obr. na str. 21.



**Příklad 27: ČLOVĚČE, NEZLOB SE! (mnoho příležitostí ke třídění)**

Při sledování jediného panáčka o třídění nejde. Sleduje-li dítě už celou hrací desku, třídí: Je – není to moje figurka?

Vlastní figurky hodnotí **podle pozice průběžně** do jedné, později do dvou, dokonce tří tříd. Všechny má před startem (v rohovém domečku mimo cestu – jde o **nejhrubší rozklad**, který dítě jako rozklad necítí). Po hodu šestkou: jsou před startem, jsou na cestě. V průběhu hry: před startem, na cestě, v cíli – třídění na 3 třídy nemusí nastat pokaždé, záleží na strategii a štěstí hráče. Třídíme i figurky podle barvy, podle toho či jsou, kdo je – není v cíli apod.

**Příklad 28: PEXESO**

Je další společenskou hrou, kde se uplatní **třídění obojího typu v jednotlivých krocích – opakovaně.**

Po každém kroku třídí znovu: po otočení dvou kartiček: jsou stejné – nejsou stejné, tedy na vrátíme a na odebereme. Po dokončení nás zajímá, kde kartičky jsou: na ty, co má Tomáš, na ty, co má Lucinka, na ty, co má Matěj ap.

### **Příklad 29: VYVOLÁVANÁ**

Do klobouku dáme písmenka, která jsou v zápisu křestních jmen hráčů. Vytáhneme písmenko a uděláme dřep. Všichni, jejichž jméno takto začíná udělají dřep. Písmenko můžeme vrátit do klobouku nebo ne, záleží na dohodě. Třídění v daném čase je typu jedna začíná – nezačíná písmenkem...

**Rozložení v čase** jde o třídění dětí, například: s M na začátku jména, s J, s K, atp. Hraje-li se hra dostatečně dlouho a ne v příliš početném kolektivu, už vědí, kdo ke komu patří, kdo s kým bude cvičit, zpívat apod. Problém vzhledem ke třídění může nastat pouze tehdy, slyší-li dítě na dvě jména. Pro pomalejší děti je vhodnější hrát v počtu 5 – 6 hráčů.

### **Příklad 30: STAVEBNICE**

Třídíme na– , na– , na– . Nejdříve volíme barvy, je to snazší (**stupňování na 1 typu hračky**).

V obměnách třídíme dále na – , na– , na– a uvádíme pojmenování jednotlivých tvarů s respektováním dětské terminologie. Příště třídíme na malé a na velké kameny stavebnice bez ohledu na tvar a barvu, někdy dokonce do tří skupin – na malé, na střední a na velké. Kritériem může být i otvor, kterým musí těsně projít.

V tomto smyslu působí na batolata hra  **vkládačka, co je zde nového?** Lze zařadit třídění s více kritérii: na malé kostky, na velké kostky, na nízké věže a na vysoké věže, na krátké mosty a na dlouhé mosty (velikost a současně tvar). V podmínce jsou **současně dvě charakteristiky** a musí platit pro vybraný prvek současně.

### **Příklad 31: VAŘENÍ A KNEDLÍČKY**

Uvařili jsme například polévku. Pracujeme s modelínou a děláme knedlíčky do polévky. Ty pak třídíme na malé a velké: pro obra a pro medvěda apod. podle kontextu pohádky. Třídění vlastních výrobků nemusí být snadné (chtěl udělat obroví).

### **Příklad 32: NA KOČKU A NA MYŠ**

Je hra, při níž se třídí ne na dvě, ale **na tři** skupiny – role. Kočka, myš a ti zbývající – hráči po obvodu kruhu.

Dáváme to najevo: „Víte, kdo kde stojí? Co dělá kočka? Co nemůže udělat? Co dělá myška? Co smí?“ Třídění souvisí s **výkladem pravidel**.

### **Příklad 33: PRÁDLO (oblečení)**

Vyprali jsme prádlo. Rozdělíme, co komu patří: na prádlo pro tátu (pro medvěda), pro maminku (pro panenku...), pro panenku... (pro tebe), pro miminko (pro...?) apod.

Aby bylo jasné, co komu patří, nemusíme použít medvěda a panenky, ale stačí **typická součást** oděvu (kalhoty, sukně, noční košilka,...). Podobně třídíme i prádlo na prádlo ložní, ručníky, utěrky. Jednotlivé kusy děti netřídí samostatně, ale ve spolupráci s dospělým (tak pracují v některých mateřských školách v zahraničí).

### **Příklad 34: STOLEČKY**

Sedáme si ke stolečkům. Bude **tolik tříd, ke kolika** stolečkům si sedáme. Nepočítají se neobsazené stoly, kde nikdo nesedí, ale počítáme stůl, kde sedí aspoň jeden.

Není to jen společenská záležitost u stolování. Použijeme námět pro seznamovací hru v místnosti. Chodíme mezi stoly a vybíráme si, kam si kdo sedne. Na signál se posadíme. S kým jsme u stolu, s tím se navzájem představíme. Hra může mít i **diagnostický** charakter – kdo chce sedět u stolu sám. Třídíme na ty, kteří sedí u prvního stolu, na ty, kteří sedí u druhého atd. Po zvládnutí jmen hru ztížíme a necháváme vyjmenovat ostatní: „Kdo se sešel u prvního stolečku?“

### **Příklad 35: NA CO TO JE? (obdoba hádanek – práce v jiném směru než dosud, ne opačném)**

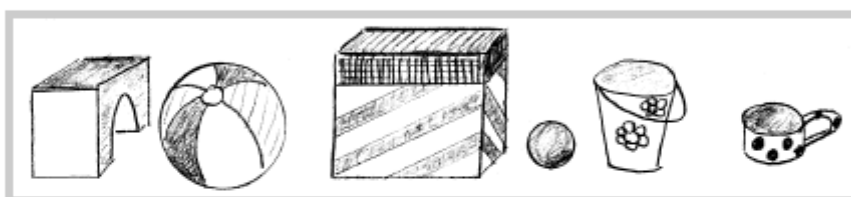
Tentokrát tím chápeme **již rozříděný soubor**. V rámci dialogu s dítětem se ptáme, na co je **to** (ovoce) rozděleno.

Pod **to** zde chápeme konkrétní soubor, například ovoce rozdělené na jablíčka, na hrušky, na švestky, na pomeranče... Jindy rozebereme obrázek s dětmi: rozdělení na kluky, na holčičky, jindy jsou nakresleny děti na hřišti, děti doma, děti v tělocvičně apod. Na to později **naváže práce v představě**.

### **Příklad 36: VPRAVO – VLEVO**

Z prostorové orientace je to jedna z nejobtížnějších partií. Pokud třídíme předměty ve svém okolí: co je vpravo, co je vlevo, nesmíme zapomenout, že to **platí v lince** a že je nutné říci **od** čeho je to vpravo, od čeho vlevo; tedy, co mám po pravé ruce, co mám po levé ruce.

Můžeme uvažovat i vpravo – vlevo od předmětu. Vpravo je tak, jak se na předmět dívám. Co je na stejné straně jako má pravá ruka. Pak volíme předměty, které nemají „tvář“ (skříň, televizi, pračku apod.), aby nenastal problém jako u dvou dětí proti sobě. Zvolený předmět raději ukažte. Volbu lze **obměnit – nové třídění**. Chceme-li třídít opravdu předměty **v prostoru** celé třídy (zahrady, ulice,...), musíme pro jednoznačnost vymezení souboru (co třídíme) použít **pantomimu**. Řeč samotná by neobstála. Hranici pro třídění v prostoru pak vymezi pomyslné rozříznutí pomocí celé paže. Kdybychom to neudělali, vytvořili bychom předpoklady pro dezorientaci v rámci prostorového uspořádání. Obrázky ve čtvercové síti raději netřídíme na ty, které jsou vpravo a které vlevo. I tam bychom museli zdůraznit **od čeho – od svislé linky**. Při vymezování musí stát všichni stejně natočení, nejlépe za vymezovatelem. Pokud sledujeme **vztah vpravo od tebe**, který **třídí více dětí**, jde o **několik třídění současně** a nikoli o jedno. Mezníkem pro vznik tříd je totiž dítě samo.



**Příklad 37: PŘÍBORY – uklízíme (řešení šipkou nebo barvou)**

